ERIC de Noorman

door

HANS G. KRESSE.



De Wraak van de Egyptenaar

DE AVONTUREN VAN
ERIC DE NOORMAN

De tekenaar van het boeiend verhaal « ERIC DE NOORMAN » is Hans G. Kresse, een der meest talentvolle medewerkers van de Marten Toonder Studio's.

HANS- G. KRESSE

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN

Vierde verhaal

De Wraak van de Egyptenaar

Uitgeverij:
HET LAATSTE NIEUWS — Em. Jacqmainlaan, 105 - 107, Brussel

Korte inhoud van :

EERSTE VERHAAL : **DE REIS NAAR ATLANTIS**

Eric, de zoon van Wogram, Koning der Noormannen, is uitgevaren om een bruid te zoeken. Een orkaan drijft hem uit de koers en hij belandt in het geheimzinnige rijk van Atlantis Na vele avonturen en gevechten met de vreemde wezens, die dit gebied bewonen, komt hij in contact met de bevolking, die hem echter niet gunstig gezind is. Hierdoor laat hij zich in met de Egyptenaar Kirasso die niet veel goeds in het schild voert en voor zijn duistere plannen een der eerste vrouwen van Atlantis, de bewaakster van de Steen, heeft ontvoerd.

Eric bevrijdt Winonah, de bewaakster, en beiden ontsnappen.

TWEEDE VERHAAL : **DE ONTVOERING VAN WINONAH**

Na vele avonturen en gevechten met monsters, die in de wildernis leven, komen Eric en Winonah in aanraking met de dwergen. Wanneer zij zich terug op weg begeven naar Winonah's vaderland, ontmoeten zij onderweg de raketvliegtuigen van Atlantis. Medegevoerd naar de stad, wordt Eric aldaar ter dood veroordeeld, maar vrijgesteld na een roerend pleidooi van Winonah, die hem eindelijk haar liefde bekent.

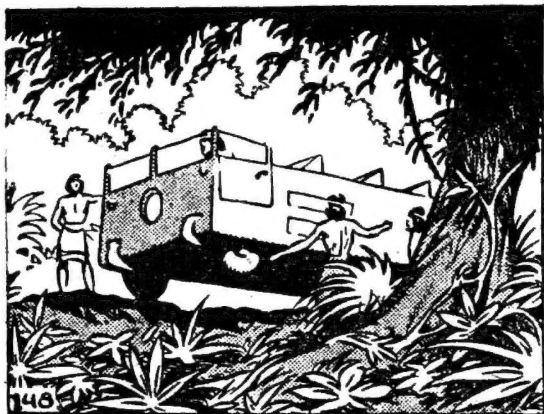
Winonah verklaart Eric het geheim van de Steen van Atlantis. Op zoek naar de Steen komen beiden in aanraking met de wrede luipaardmannen, die Winonah ontvoeren. Nochtans met bovenmenselijke inspanningen en na gevaarlijke avonturen gelukt Eric er in Winonah te bevrijden.

DERDE VERHAAL : **DE STRIJD TEGEN KIRASSO**

Eric en Winonah trachten te vluchten met een watervliegtuig, dat buiten hun weten door luipaardmannen bezet werd en in een ommezien liggen beiden geboeid. Terug ontvoerd dwingt de hogepriester Winonah hem de weg te tonen om de Steen van Atlantis te bemachtigen. Ten koste van spannende achtervolgingen in de burcht van Atlantis wordt Winonah echter door Eric bevrijd. Vergezeld van de dwerg Pum-Pum vluchten beiden, de Steen van Atlantis medenemend, die hun in heel wat moeilijkheden brengt.

Eric en Winonah worden opnieuw op listige wijze overmeesterd, doch de wakkere Pum-Pum kan Eric en Winonah voor de zoveelste maal uit een benarde toestand redden.

Ieder deel van «De Avonturen van Eric de Noorman» bevat een volledig verhaal.







Eric en Winonah hebben in de voorste wagen van de voorlopig wijkende karavaan der Atlantissoldaten plaats genomen. In het begin gaat de tocht over de prachtig aangelegde wegen van Atlantis maar allengs komen zij in een woester gebied. De wagentrein beweegt zich in zuidwestelijke richting, omdat daar volgens Winonah uitgestrekte bossen uitermate geschikt zijn voor een schuilplaats. De ganse dag trekken zij door de woestijn. Eerst de volgende morgen bereiken ze de eerste uitlopers der wouden, welke Winonah bedoelde.

Al lang hebben de wagens de gebaande wegen achter zich gelaten en het voortgaan wordt hier uitermate bemoeilijkt door de wild dooreen groeiende plantengroei van het oerwoud. Een kleine weide aan de rand van een zacht voortstromende rivier lijkt Eric een prachtige plaats, om hun hoofdkwartier in te richten. Hier zijn ze veilig voor de bezetter. Midden in de wildernis, ver verwijderd van de meest vooruitgeschoven voorpost van het Atlantisrijk hoeven de uitgewekenen niet bevreesd te zijn, achtervolgd te worden. Er worden enkele tenten opgeslagen en dan begint men onmiddellijk met de bouw van een versterkt dorp.

Geholpen door enige van de meest bekwame officieren ontwerpt Eric een bouwplan en de eerstvolgende dagen wordt het bosch verstoord door het geluid van bijlslagen. Stammen worden aangesleept en reeds ziet men de geraamten van enkele blokhuizen vorm krijgen.

Eric houdt geregeld toezicht over de voortgang van het werk en onder zijn bekwame leiding wordt geen bijzonderheid, hoe klein ook, uit het oog verloren.







Winonah, die door haar afkomst en positie vanzelfsprekend het burgerlijk bestuur in handen heeft, benoemt Eric in aanwezigheid van de hele aanwezige kolonie en met diens onmiddellijke instemming tot militair leider. Het dorp in de wildernis is nu zo goed als gereed. Er zijn op de open plek een aantal stevige blokhuizen verrezen, omgeven door een hoge borstwering.

Vergezeld door zijn officieren inspecteert Eric de vesting. Hier en daar zijn dingen vergeten en hij geeft bevel, die te veranderen of te verbeteren. Bijgestaan door zijn meest vertrouwde medewerkers wijst hij verschillende mannen aan om voor een strenge bewaking van het fort zorg te dragen.

Het leven in de kleine kolonie begint allengs een geregeld karakter te krijgen en nu worden plannen ontworpen voor een opstand tegen de Egyptenaar.

Daartoe heeft hij verscheidene bespieders in verschillende richtingen uitgezonden om de omgeving te verkennen. Eric wil een aantal agenten naar de hoofdstad zenden, die moeten trachten in betrekking te komen met de daar aanwezige opstandige elementen. Een eerste vereiste is dus, over luipaardhuiden te kunnen beschikken, daar deze een prachtige vermomming betekenen. Een der hogere officieren oppert verscheidene plannen als eensklaps de komst van een der bespieders gemeld wordt. Even later verschijnt de man voor Eric en meldt hem de aanwezigheid van een luipaardman-nederzetting enkele dagreizen naar het noordwesten.







Oogenblikkelijk worden nu maatregelen getroffen, om dit dorp van de vijand te overvallen. Eric zoekt een aantal uitgelezen manschappen uit en voorziet hen van atoompistolen. Aangezien ze de energie, waarmee deze pistolen geladen zijn, niet meer kunnen vernieuwen is onze Noorman uiterst zuinig met het gebruik daarvan. Nu echter acht hij het gerechtvaardigd, de wapens mede te nemen.

's Morgens heel vroeg vertrekken zij. Als gids hebben ze de bespieder meegenomen, die het dorp ontdekt heeft. Twee dagen trekken de mannen door het oerwoud. En in de nacht van de tweede dag naderen zij hun bestemming.

Het keurtroepje richt zich achter het bladergordijn in om de dageraad af te wachten. Dit is de beste tijd voor een overval.

Als de lucht in het Oosten begint te kleuren, geeft Eric zijn mannen het teken zich gereed te houden.

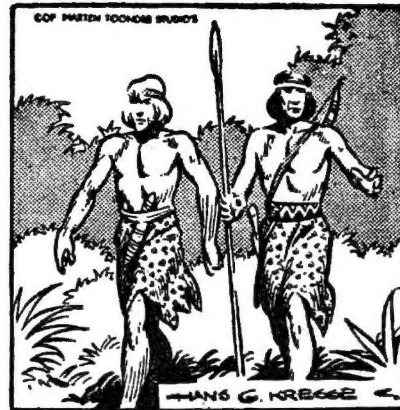
Geluidloos sluipt het troepje naderbij. Een enkele luipaardman doet slaperig zijn ronde. Blijkbaar is het meerendeel der krijgers vertrokken naar de steden van Atlantis om daar te trachten op een gemakkelijke manier aan de kost te komen.

Plotseling snerpt een woeste gil door de stilte van de vroege ochtend en Eric rijst met de pistool in de hand uit zijn schuilplaats.

Dit is het teken. De mannen springen op en de schildwacht, opeens klaar wakker, ziet versteend van schrik de aanvallers naderen.







De schildwacht is volkomen verrast. Hij begrijpt niet, waar deze vreemde mannen eenklaps vandaan komen en dat zal hij ook nooit weten, want een helle vlam spat hem in het gezicht en de man stort dood ter aarde. Het dorp blijkt zo goed als verlaten te zijn. De enkele luipaardmannen, die achtergebleven zijn als bewaking, zijn in minder dan geen tijd onschadelijk gemaakt en de vrouwen rennen gillend de wildernis in.

Verheugd met deze gemakkelijke overwinning onderzoekt Eric zijn mannen. Niet een is gewond. Op zijn bevel doorzoeken zij nu de kleihutten en een verrassende voorraad goederen komt te voorschijn. Met een bedroefd lachje ontdekt Eric, dat een groot gedeelte van hun buit uit geroofde Atlantisgoederen bestaat. Wapens, kleding, voedsel, vlechtwerk en een hele verzameling luipaardhuiden vallen in hun handen.

Met een tevreden gezicht staat Eric dit alles aan te kijken en dan steekt hij zich in de kleding der luipaardmannen. Hij en de bevelhebber van de troepen gaan nu ijlings naar de vesting terug om opdracht te geven, de goederen met een legerauto weg te halen.







In de vesting wordt zijn komst met spanning verwacht en groot is de vreugde als men de uitslag van de expeditie verneemt. Eric de bevelhebber van de woudvesting en een officier gaan nu op weg naar Atlantis. De priesteres doet hen uitgeleide.

— Weet goed, dat veel afhangt van het slagen van deze tocht. Hij is vol gevaren, dus wees voorzichtig. Jij bent de enige in wien Atlantis zijn hoop kan stellen dus zorg er voor, je niet nodeloos in moeilijkheden te steken, zegt zij waarschuwend.

Dan gaat het kleine troepje op weg. Hun tocht duurt vele dagen, maar eindelijk zien zij de blinkende stad als een grote diamant voor zich liggen in de laagvlakte. Een ogenblik staan de drie mannen te kijken naar de drukte op de wegen... en een gevoel van haat komt over hen. Maar dan vervolgen zij hun weg.Zo natuurlijk mogelijk lopen ze op de westelijke poort toe. Eensklaps ziet Eric hoe iedere luipaardman aangehouden wordt om een papier te laten zien aan de wachters bij de poort. Ook valt het hem op, dat de wacht uit een zeer groot aantal luipaardmannen bestaat, zodat geen muis in of uit de stad kan komen. zonder onderzocht te worden. Verschrikt keren de drie spionnen op hun schrede terug en zij prijzen zich nog gelukkig, dat Eric de controle bijtijds bemerkt heeft.






Besluiteloos verwijderen zij zich van de poort en eensklaps flitst Eric een gedachte door het hoofd : de havenwijk ! Onder het lopen vragen zij zich verwonderd af, wat de scherpe controle aan de poort wel kon beduiden. Zij weten geen van drieën ,dat de Egyptenaar ook zijn maatregelen getroffen heeft; zij weten niet, dat hij onmiddellijk nadat hij tot de ontdekking gekomen was dat Eric en Winonah hem ontsnapt waren ,uitgebreide klopjachten onder de officieren en manschappen van het voormalige Atlantis leger heeft laten houden. Zij weten niet, dat de aangehouden soldaten naar de tinmijnen overgebracht zijn. Evenmin weten zij, dat Kirasso alle luipaardmannen van een paspoort heeft laten voorzien om eventuele spionnen geen kans te geven, ongemerkt in de stad door te dringen.

De controle van de paspoorten hebben zij gelukkig net op tijd ontdekt. In de havenwijk heerst een ongewone drukte. Op het zien van de gehate luipaardmannen zijn er verscheidenen, die in allerlei sloppen en stegen verdwijnen. Zonder twijfel zijn dat soldaten en officieren, die de dans hebben weten te ontspringen. De bevolking van het havenkwartier is de luipaardmannen zeer vijandig gezind en schroomt niet dit te tonen door nijdige blikken en onderdrukte verwensingen. Onverstoorbaar vervolgen de drie spionnen echter hun weg, hun ogen goed de kost gevend.

Daar ziet Eric op de hoek van een steeg een oud man zitten, die een vreemden, onwerkelijken indruk op onze held maakt. Kalm nadert hij de oude, gevolgd door zijn twee metgezellen.

— Aalmoes, heer, stamelt de kerel. Hij heeft een geweldige neus. Eensklaps bukt Eric zich... De ingevallen wangen van de oude zijn niet echt, maar een kunstige vermomming, een handig aangebrachte grimering.







— Sta op, beveelt Eric. Laat me uw gezicht eens zien, oudje. Het interesseert hem, aan welke kant deze spion werkt. Aarzelend staat de man op, maar een dreigend opheffen van de speer is een krachtige aansporing... Een paar tintelende ogen kijken Eric aan. Een groezelig baardje kan nauwelijks 's mans gelaatstrekken verbergen. Zelfs ondanks de neus ziet Eric wie hij voor zich heeft; het is de batterij-officier, die tijdens de stormloop van de luipaardmannen op de burcht van de Steen het sein moest geven voor het salvo. Bliksemsnel werken Eric's gedachten. Het is mogelijk dat de man een verrader is, die met opzet treuzelde ,om de luipaardmannen nader te laten komen. In dat geval mag de man niet weten, wie zich achter het masker verbergt. Evenwel is het niet waarschijnlijk dat de man een rol speelde aan de zijde van de Egyptenaar, want de bewaking van de Burcht bestond uit bijzonder opgeleide, uiterst betrouwbare mannen.

— Ik ken u, ondanks uw oudemannetjesgedoe, zegt Eric en is benieuwd, wat de uitwerking van deze woorden zal zijn. Het is evenwel een verrassing.

— En ik ken u, ondanks uw luipaardmannetjesgedoe. Ik herken uw stem, en uw huid is lichter, antwoordt de man met lichte spot.

— Ga mee, opstandeling ! fluistert de officier. Nog steeds op zijn hoede volgen Eric en zijn gezellen de spion. Deze loopt naar een oude hut aan de waterkant en klopt op een speciale manier.

Even later wordt de deur geopend en Eric treedt een lage kamer binnen, waar nog meer oud-officieren zich bevinden. Met een vlugge beweging neemt de man zijn neus af en dan volgt een hartelijke begroeting, alsook Eric laat zien wie hij is.







Er wordt nu meteen begonnen een plan te ontwerpen om Eric binnen de stad te krijgen. Aangezien de poorten zwaar bewaakt worden is slechts met list iets te bereiken. Na veel heen en weer gepraat wordt er besloten tot het volgende . de rivier, welke dwars door de hoofdstad loopt, wordt langs een nauw kanaal onder de stadswallen doorgeleid. Het kanaal, een onderaardse tunnel, kan afgesloten worden door middel van een stalen hek, hetgeen iedere dag bij zonsondergang gebeurt. Waar de rivierwachtpost aan de binnenzijde van de muur weer in de buitenlucht treedt, bevindt zich een kleine wachtpost van drie luipaardmannen. Aangezien om half acht, de zon ondergaat, zullen om iets voor half acht enkele getrouwe Atlantiden in vermomming van luipaardmannen deze wachtpost overmeesteren, zodat de onderaardse poort dan niet gesloten wordt, en Eric na die tijd ongemerkt, zwemmende, binnen de stad kan komen. Dit plan lijkt goed en wordt met instemming begroet. Het wachten is nu slechts op de duisternis.

Enkele vertrouwde mannen sluipen de stad binnen om daar een aantal handlangers te waarschuwen. Terwijl de mannen bij elkaar zitten en Eric met belangstelling luistert naar de verhalen die hem over de Egyptenaar verteld worden, wordt er eensklaps op de deur gebonsd en gearlarmeerd grijpen de mannen hun wapens, terwijl één voorzichtig naar de deur sluipt.

Voorzichtig gluurt de Atlantissoldaat door een naad in de deur en dan opent hij deze met een grijns. Naar binnen huppelt de kleine dwerg, die de aanwezige mannen begroet met een vrolijk gegrinnik. Opgelucht gaan de opgeschrikte Atlantiden weer zitten en als Eric verwondert vraagt, hoe de dwerg hem heeft kunnen vinden, zegt het kleine mannetje trots :

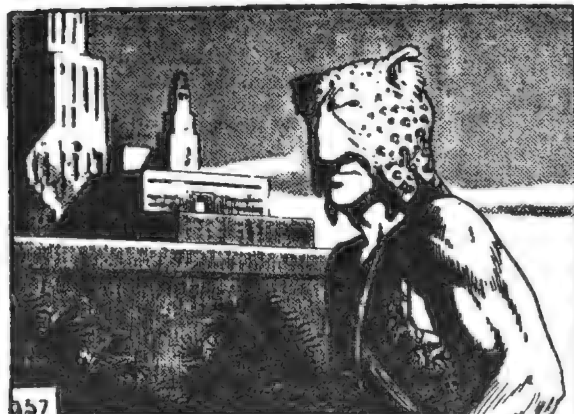
— Mij zoeken, heel goed... Vinden hier dappere man.., boel vechten? Mij helpen. Verder lukt het onze held niet, nog een woord ter verduidelijking uit het vreemde kereltje te krijgen. Langzaam daalt de avond over de grote stad en Eric maakt zich gereed om zijn stoutmoedig plan te volbrengen. De batterijofficier geeft hem nog enkele wijze raadgevingen en na een laatste groet verdwijnt de jonge Noorman in het duister van de havenwijk.

Inmiddels sluipen enkele luipaardmannen behoedzaam door de verlaten straten van de hoofdstad.Hun doel is het kleine wachthuisje bij de muur. Hun aanvoerder treedt onhoorbaar tot aan het raam en bestudeert de drie wachtposten. Op een gebiedend gebaar van de grote kerel treden meer luipaardmannen naar voren en dan fluistert de aanvoerder in de taal van Atlantis :

— Nu ! deze drie honden van luipaardmannen moeten zonder gerucht onschadelijk gemaakt worden.

Dan gooit hij de deur open en de Atlantiden stormen naar voren.

DE AVONTUREN VAN ERIC DE NOORMAN



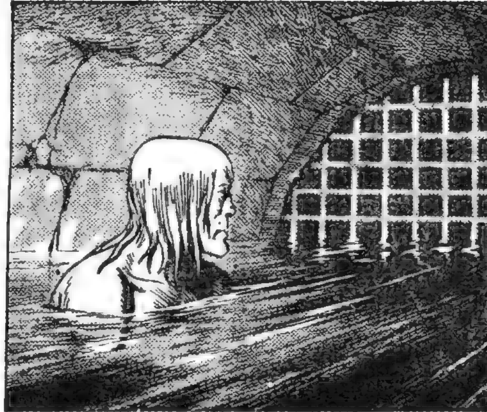


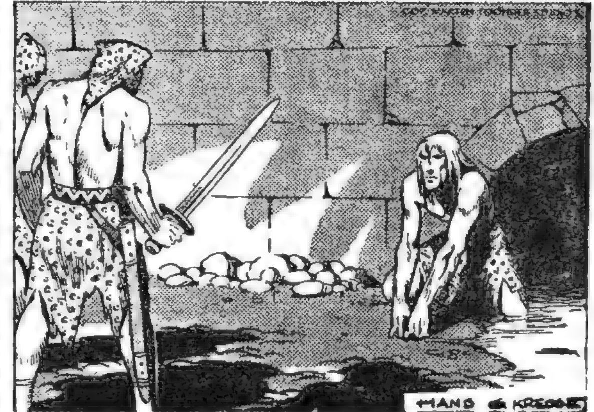


Eric, in zijn luipaardvermomming sluipt behoedzaam verder door de doodse straten en sloppen van de havenwijk. Hij blijft zoveel mogelijk in de schaduw en vordert slechts langzaam. Nog steeds is hij niet in het bezit van een paspoort en dus moet hij ontmoetingen met patrouillerende luipaardmannen vermijden. Voor hem rijzen de door de maan beschenen gebouwen van het machtige Atlantis spookachtig op tegen de donkere avondhemel. Snel legt hij de afstand af over de kleine open vlakte welke hem van de hoge muur scheidt en in de schaduw van het struikgewas staat hij enkele ogenblikken volkomen roerloos te luisteren naar de geluiden, die van veraf tot hem doordringen. In zijn omgeving is alles rustig. Oplettend sluipt Eric langs de muur, tot hij de donkere omgeving van de tunnel bemerkt Onhoorbaar stapt hij in het water.

In hun plan hebben de samenzweerders één ding over het hoofd gezien. Elk uur worden de wachtposten langs de muren onderzocht door een bijzondere afdeling luipaardmannen. En zo gebeurt het dat de mannen, die om iets voor half acht de wachtpost bij de rivier onschadelijk maakten; plotseling tegenover een groot aantal grote kerels stonden, die met barse stem naar het wachtwoord van die avond vroegen.

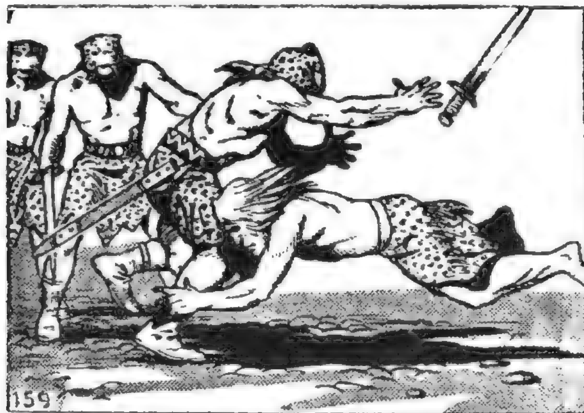




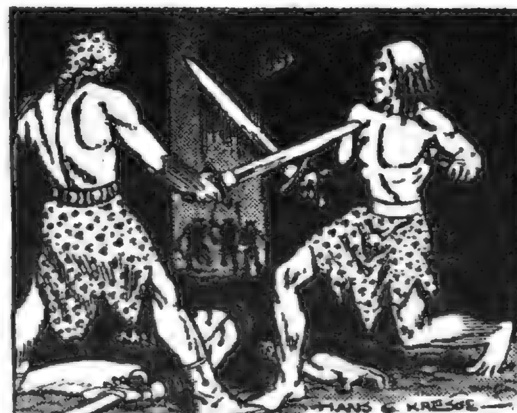


Ongeveer op dezelfde tijd, dat de vermomde Atlantiden de kleine wachtpost bij de rivier onschadelijk maken, bevindt Eric zich reeds een goed eind in de tunnel. Moeizaam worstelt hij tegen de stroom in. Zijn voeten raken de bodem, zodat hij niet behoeft te zwemmen. In de vochtige, half duistere tunnel heerst een walgelijke lucht van verrotting, en meermalen ziet onze held een groot gat in de afgebrokkelde muur... Het water is bruin en modderig... Met een zucht van verlichting glijdt Eric onder het opgetrokken stalen hek door... De overval van zijn aanhangers is dus gelukt. De Noorman echter heeft nog geen tien meter afgelegd, of met een luid geknars daalt de versperring uit de muur, zodoende de terugtocht voor hem afsluitende. Verontrust vraagt Eric zich af, wat dat betekent. Hij weet niet, dat de Atlantiden ontmaskerd zijn en reeds lang de gevangenen van de luipaardmannen... Maar toch begrijpt hij wel, dat er iets aan de hand moet zijn... Behoedzaam nadert hij de uitgang van de tunnel... Hij tuurt in de donkere schaduwen, maar als niets beweegt, klimt hij uit het water... Op dat ogenblik treden van alle kanten luipaardmannen met de wapens in de vuist naar voren en een ruwe stem zegt :

— Geef u gevangen, tegenstand is nutteloos.





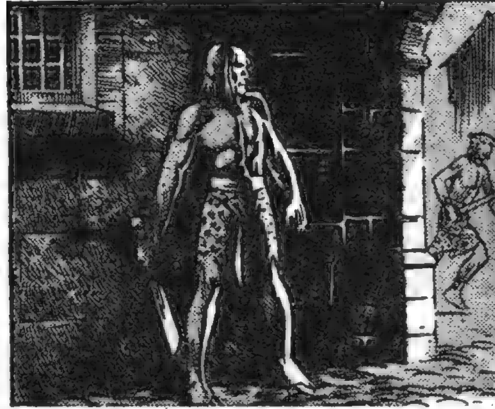


Een ogenblik zit Eric roerloos... Terug kan hij niet meer, de weg is afgesneden door het stalen hek. Slechts gewapend met zijn dolk heeft hij geen kans tegen de overmachtige vijand, maar toch is hij niet van plan zich zo maar over te geven...

Op het ogenblik, dat de grote kerel,die hem toegesproken had, naar voren treedt, duikt Eric naar diens benen en met een schreeuw verliest de man zijn evenwicht. Het zwaard ontvalt hem en vlug als de weerlicht maakt de jonge Noorman zich hiervan meester. Voordat de overige luipaardmannen weten wat er gebeurt, stormt Eric op hen toe. Zo onverwacht is de aanval, dat zijn tegenstanders verschrikt achteruit wijken... Enkelen zetten het op een lopen, om versterking te gaan halen. De overigen sluiten Eric aan alle kanten in, maar geen één ziet kans, de zich als een duivel werende Noorman onschadelijk te maken... Integendeel, enkele luipaardmannen vallen onder de moordende slagen van de geoefende prins.

Een grote kerel met veel lichaamskracht geeft Eric veel hinder. Hij maait met zijn zwaard om zich heen en de slagen, die Eric met zijn wapen opvangt, verdoven hem bijna de arm. Tot overmaat van ramp komen in de verte een aantal zwaar bewapende luipaardmannen aanhollen en nog steeds ziet Eric geen kans, die kolossale tegenstander van zich af te schudden.







Het zweet gutst Eric van het voorhoofd. De toestand wordt gevaarlijk voor onze held. Brullend komen de luipaardmannen hun kameraad te hulp. Deze staat als een blok en met zijn lang zwaard maait hij wild in het rond. Dan, eensklaps, doet Eric een uitval. Zijn zwaard ketst tegen dat van de reusachtige luipaardman en door de schok ontglipt deze het wapen. Met een geweldige slag maakt Eric de kerel onschadelijk en zet het op een lopen. Net op tijd, want reeds stonden de ter hulp gesnelde luipaardmannen gereed, in de strijd te treden. Ogenblikkelijk wordt een achtervolging ingezet.

Vlug als de weerlicht snelt Eric door de duisternis en springt bliksemsnel achter een pilaar. Op korte afstand rennen hem de luipaardmannen brullend voorbij.

Hijgend staat Eric tegen de muur gedrukt; ieder ogenblik kan men hem ontdekken...

Het duurt niet lang of de Egyptenaar hoort van de brutale daad van zijn doodsvijand...

Wit van woede geeft hij zijn bevelen... Er wordt een uitzonderingstoestand afgekondigd en bij zonsondergang dienen de poorten gesloten te worden Dan zwermen honderden luipaardmannen over de stad uit op zoek naar de blonde Noorman.







Als de laatste der luipaardmannen uit het gezicht verdwenen is, vervolgt Eric behoedzaam zijn weg, op zoek naar een geschikte plek, waar hij zich gedurende de dag kan verbergen. Op het erf van een oud, vervallen pakhuis langs de rivier verbergt hij zich achter een hoop tonnen en oude kisten... De gehele dag verblijft Eric op die plaats. De rivier stroomt vlak langs deze plek zodat Eric, als er gevaar mocht dreigen, ogenblikkelijk de wijk kan nemen in het water. Geregeld ziet onze held groepen luipaardmannen voorbij lopen, zoekende naar hem, maar gelukkig heeft men hem niet in het oog...

Inmiddels horen zijn kameraden in de havenwijk door middel van een omroeper, dat de uitzonderingstoestand is afgekondigd en de Egyptenaar strenge maatregelen zal treffen... Zij besluiten hem ter hulp te komen. Een bevriende groentenkoopman is bereid, hen de stad binnen te smokkelen op zijn wagen. Aan de poort kent men de koopman wel, hij levert groenten aan de keuken van de Egyptenaar, maar toch trekt het grote pak op het karretje de aandacht van de luipaardmannen en zij bevelen de koopman te stoppen.







Verborgen onder de groente en het grote zeil kunnen de vrienden van Eric horen wat er gezegd wordt.

— Wat zit er in de wagen, oude? gromt een luipaardman...

— Ja, wat dacht, je? Ik smokkel het hele Atlantisleger de stad binnen, dan eet de allerhoogste vanavond mensenvlees, grapt de koopman, die zich evenwel niet behagelijk voelt.

Gelukkig laten de luipaardmannen zich door dit gewaagde antwoord om de tuin leiden en een vrolijk gelach stijgt op.

— Doorrijden, grinnikt de luipaardman en met een zucht van verlichting stuurt de dappere groentekoopman zijn wagen de stad binnen. In het pakhuis van de handelaar kruipen de samenzweerders uit de wagen.

Inmiddels is de dag voor Eric zonder ongelukken verlopen. Tegen de avond komt hij uit zijn schuilplaats en als hij een dronken luipaardman ziet naderen, neemt hij meteen zijn kans waar. De luipaardman heeft nooit geweten, wat hem overkwam. Een zware stenen bijl maakt hem onschadelijk en nadat Eric zich van de wapens en het paspoort voorzien heeft, laat onze held het lichaam in de traag stromende river glijden. Dan begeeft hij zich op weg naar de verlaten straten...







De volgende morgen vroeg begeeft Eric zich naar de markt. Misschien, dat hij daar een bekende ontmoet, die bereid is hem verder te helpen. Hoewel het nog vroeg in de morgen is heerst er al een bedrijvige drukte. Ook merkt Eric op, dat er zich verscheidene groepen luipaardmannen over het marktterrein bewegen, klaarblijkelijk met de opdracht een oogje in het zeil te houden. Eensklaps verstijft Eric... Een klein mannetje beweegt zich schuchter door de menigte. Het is Pum-Pum, de dwerg. Zo onopgemerkt mogelijk begeeft Eric zich naar het mannetje en tikt hem op zijn schouder...

Met een verschrikte kreet draait de dwerg zich om en als hij de grote luipaardman ziet wordt zijn bolle gezichtje lijkbleek.

— Kom maar mee, zegt Eric duidelijk.

Ogenblikkelijk komen enkele Atlantiden nader, die een dreigende houding aannemen, en hierdoor worden twee luipaardmannen opmerkzaam, die nu snel ook naderbij komen, om hun makker te hulp te komen. Dit kan Eric niet gebruiken. Hij trekt zijn pistool en hiermede de mensen bedreigende maakt hij zich snel uit de voeten.

In een steegje vertelt hij de bange dwerg snel wie hij is, en verblijd gaat deze onze held voor naar een klein huisje. Pum-Pum klopt en een oude vrouw doet open. De dwerg geeft uitleg en de oude vrouw, die eerst zeer geschrokken is op het zien van een luipaardman, verzoekt hen binnen te treden.







De oude vrouw is vriendelijk en vertelt Eric het een en ander over wat er gebeurd is, sinds de Egyptenaar de macht in handen heeft. Er staat een prijs op zijn hoofd van tien duizend zilverlingen.

Eric glimlacht.

— Ik wist niet dat ik zoveel waard was, zegt hij.

Het meest wekken de verhalen over de gevangengenomen Atlantis-soldaten, die in de tinmijnen moeten werken, zijn belangstelling, en hij neemt zich voor, te zullen beproeven, voor alles deze ongelukkigen te bevrijden. De man van zijn gastvrouw is werkzaam in de kazerne van de troepen, die om beurten de wacht houden in de tinmijnen. Als deze thuis komt geeft hij Eric waardevolle inlichtingen. Dan, terwijl de oude man aan het praten is, komt er een gewaagd plan in Eric's brein.

Het hoofd van de bewakingstroepen is een kolonel, die bijgestaan wordt door twee kapiteins.

— Ik, zegt Eric, zal de kolonel zijn.

En uitvoerig legt hij zijn kameraden het plan uit.







Van een stuk gekleurde klei maakt Eric zo goed als het gaat de neus van de oude man na. Hij smeert zijn gezicht in met bruine poeder en verft zijn haar. Deze oude man houdt de vertrekken van de luipaardkolonel schoon, zodat dit prachtig van pas komt.

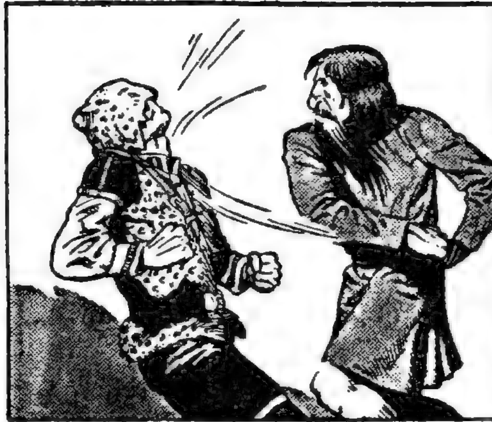
De commandant van de woudvesting en de batterijcommandant vermommen zich als twee collega's van de oude Atlantide.

Dan is het wachten op de dag, dat de ploeg, die de tinmijnen bewaakt, afgelost wordt door de afdeling die in de kazerne ligt. Na enkele dagen geeft de oude man een waarschuwing en 's morgens vroeg slentert Eric samen met andere schoonmakers de poort binnen.

De wachtpost heeft geen erg in hem, net zomin als in de twee kameraden, die op dezelfde wijze binnendringen. Onze held volgt stipt de aanwijzingen van de oude Atlantisman op en het kost hem geen moeite, de vertrekken van de kolonel te vinden.

Als Eric langzaam de deur opent, draait de man zich aan zijn bureel om. Een zesde zintuig waarschuwt de luipaardkolonel, dat er iets niet in orde is... en als hij de oude man goed opneemt, ziet hij, dat het een ander is. Ongemerkt gaat zijn hand naar de alarmschel...







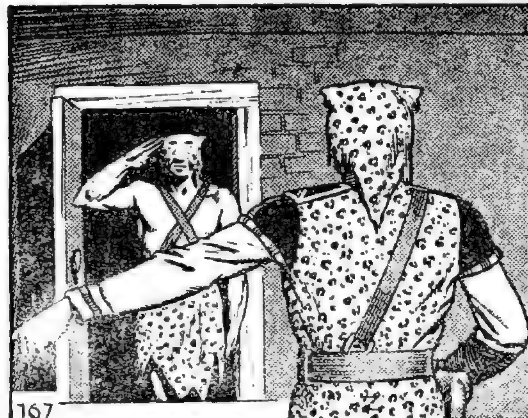
Eric ziet de hand van de kolonel naar de schelknop op het bureel gaan en hij ruikt onraad. Snel treedt hij de kamer binnen en sluit de deur achter zich.

Net op het ogenblik, dat de kolonel wil bellen stoot onze held met zijn bezem toe. De vieze, oude borstel treft de man in het gezicht en duwt hem achteruit, buiten het bereik van de signaalknop...

De kolonel slaakt een kreet van afschuw als hij het vieze voorwerp in zijn schoon gezicht voelt. Maar reeds is Eric naderbij gesprongen en met een geweldige slag velt hij de ongelukkige kolonel.

Dit deel van de overval is naar wens verlopen. Voor alle zekerheid sluit Eric de deur alvorens zich in het pak van de kolonel te steken.

De bewusteloze kolonel wordt gebonden, een prop in de mond gestopt en dan hijst Eric het lichaam in een kast, die hij zorgvuldig sluit. Hij verwijdert zijn neus en strijkt zijn haren glad. Dan zet hij de beschermende kap op en ontsluit hij de deur weer, om het volgende deel van zijn plan te gaan verwezenlijken.







Onze held stelt zich zo op, dat het licht, dat door het venster naar binnen valt, in zijn rug is, en belt voor de wacht. Als deze verschijnt en onderdanig aanslaat, bromt Eric :

— Laat mijn kapiteins verschijnen met de twee schoonmakers van de officiersverblijven! Vlug!

De man salueert weer en maakt zich uit de voeten, om zijn opdracht uit te voeren. Gelukkig heeft hij niet bemerkt, dat het niet zijn echte kolonel is.

Even later verschijnen de twee kapiteins met de als schoonmakers verklede commandant van de houtvesting en de batterijofficier.

Eric schraapt zijn keel : hij durft eigenlijk niet goed te spreken, uit angst dat de mannen zullen horen, dat het niet de stem van hun kolonel is.

— Sluit de deur, gebiedt hij.

Een der kapiteins maakt een verwonderde beweging en Eric, die begrijpt, dat zijn stem hem heeft verraden, geeft de twee « schoonmakers » een teken. Als één man keren deze zich om en grijpen de twee verbijsterde kapiteins. Voor dat deze iets kunnen zeggen krijgen zij een paar klappen op hun hoofd en bewusteloos zinken de luipaardmannen ter aarde.







Prachtig ! juicht Eric. In een oogwenk hebben zijn helpers zich in de kleding van de luipaardkapiteins gestoken en Eric draait met een tevreden gezicht de deur in het slot. Ook de kapiteins worden in de muurkast gestopt en nu beginnen de drie samenzweerders op hun gemak de laden van het bureel te doorzoeken.

Allerlei papieren met verslagen over de tinmijnen worden aan een nauwkeurig onderzoek onderworpen en geven de mannen waardevolle inlichtingen.

Maar eensklaps laat Eric een zacht gefluit horen...

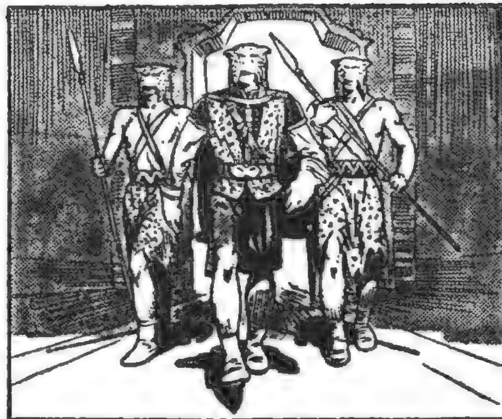
— Dit is zeer interessant, mompelt hij...

Nieuwsgierig treden zijn mannen naderbij. Het is een eigenhandig geschreven bewijs van de Egyptenaar, waarin verklaard wordt, dat het verhoor, waarom de kolonel gevraagd heeft, bij uitzondering toegestaan is op de twaalfde dag in de maand der geurige bloemen.

— Dat is vandaag, zegt Eric... Let op! Dit is mijn kans. Als ik ga in plaats van de kolonel, kan ik de Egyptenaar met mijn atoompistool dwingen mee te gaan naar de tinmijnen, en wij hebben de macht in handen.

Dit waanzinnig plan wordt hem afgeraden door zijn twee beangstigde helpers, maar Eric heeft besloten zijn wil door te zetten.







Hoewel zijn vrienden alles in het werk stellen om hem van zijn dol plan af te houden, staat Eric's besluit vast.

— Het geluk is met ons vandaag, zegt hij. Denk eens goed na : een verhoor bij de Egyptenaar. Hij en ik alleen in één vertrek. Ik kan hem dwingen met mijn pistool en hem ontvoeren naar de tin-mijnen.

Zuchtend geven de beide mannen hun pogingen op en als het uur van het verhoor gekomen is doen zij geen moeite meer, hem tegen te houden.

Eric wil zijn doldriest plan niet opgeven... Aan de poort van de citadel wordt hem zijn bewijs gevraagd en een kapitein verzoekt hem, zijn wapens in te leveren. Hoewel met tegenzin voldoet Eric aan het verzoek... Dit is een lelijke streep door zijn rekening.

Vergezeld door twee schildwachten betreedt Eric het vertrek van het verhoor... maar daar wacht hem een nieuwe teleurstelling.

Op een troon, geflankeerd door twee zwaarbewapende schild-wachten zit zijn aartsvijand, en tot overmaat van ramp ziet Eric de geweldige figuur van de luipaardgeneraal naast de troon zitten... Het hart zinkt hem in de schoenen.







De Egyptenaar neemt geen risico's. Hij weet dat hij zeer gehaat is bij het volk van Atlantis. Reeds lang heeft hij zijn priesterkleed afgelegd voor de rijke imposante kleding van de Atlantische aristocratie... Achterdochtig beschouwt hij de kleinschijnende figuur van de als kolonel der luipaardmannen verklede Eric. Voor alle zekerheid zegt hij zijn luipaardgeneraal, dichter bij hem te staan, om in geval van nood op te kunnen treden.

— Treedt nader! beveelt hij de kolonel.

Eric voldoet aan het verzoek. Zijn plannetje heeft niet veel kans van slagen en hij pijnigt zijn hersens om zijn verhoor te kunnen rechtvaardigen...

— Wat wenst gij? gromt de hogepriester, als Eric tot vlak voor de troon genaderd is.

— Ik kom tot u met belangrijk nieuws, spreekt de Noorman, zoveel mogelijk zijn stem veranderend.

Met half toegeknepen ogen luistert de Egyptenaar toe, maar Eric aarzelt... Wat moet hij verzinnen?

Deze aarzeling is hem noodlottig... Eensklaps verheft de Egyptenaar zich van zijn troon en sist :

— Grijpt die man, ik vertrouw hem niet!...







Een ogenblik heerst er een doodse stilte in de grote zaal... Eric kijkt om zich heen maar twee paar sterke handen grijpen hem aan. Verbeten verweert Eric zich en in de hitte van het gevecht glipt de luipaardkap van zijn hoofd...

— Te wapen... Hulp! buldert de Egyptenaar verschrikt, als hij eensklaps tot de ontdekking komt, dat zijn meest gevreesde vijand zo dichtbij is...

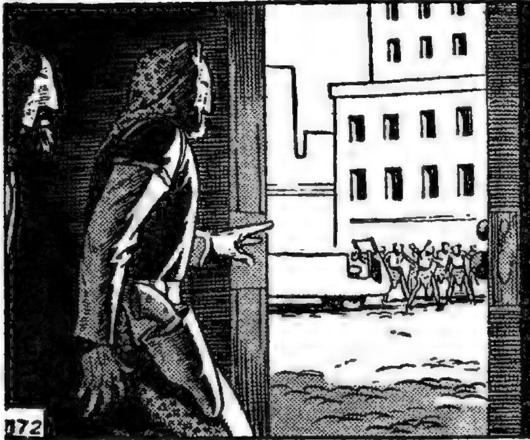
Van alle zijden snellen luipaardsoldaten toe en het duurt niet lang meer of Eric is volkomen machteloos in de greep van een aantal stoere luipaardmannen.

— Werpt hem in de dodencel, snauwt Kirasso met een verheugde grijns...

Dan komt er eensklaps een verontrustende gedachte in zijn brein op en met stemverheffing vervolgt hij :

— Twee overvalwagens naar de kazerne om een onderzoek in te stellen.

Men brengt Eric naar een onderaardse cel. Ratten en muizen lopen over zijn voeten en in het halfdonker zit Eric moedeloos neer... Zijn spel is uit... Hier, verwijderd van zijn ruisende Noorse wouden, zal hij zijn dood vinden...







Terwijl Eric zijn ongeluk tegemoet gaat in de citadel van de stad, wachten zijn twee kameraden in angstige spanning op de uitslag... Eensklaps trekt een rumoer hun aandacht en de deur openende zien zij een tweetal overvalwagens in volle vaart het kazerneterrein oprijzen.

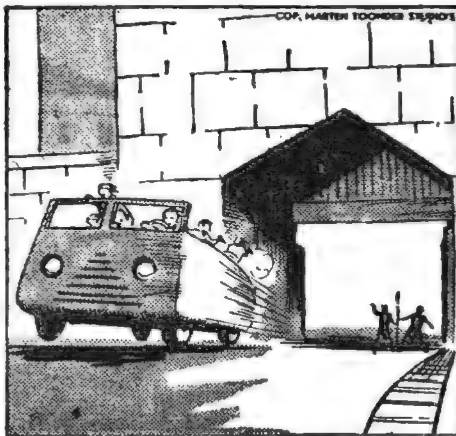
Een groot aantal luipaardmannen springt uit de wagens en geven uitleg aan de inmiddels naar buiten gesnelde wachtposten... Zij wijzen druk in de richting van hun vertrek en de twee Atlantiden begrijpen... Snel trekken zij zich terug en verlaten het officiersverblijf langs een achterdeur...

— Kom, fluistert de batterijofficier. Wij zullen trachten met de auto te ontkomen...

Rustig wachten zij, tot de luipaardmannen vlakbij de deur van van de officiers-kwartieren zijn en dan, met de revolver in de vuist, stormen zij van de andere zijde op een der wagens af...

In een oogwenk schakelt een der mannen de ontsteking in en met een schok vliegt de wagen vooruit. Net op tijd weten de wachtposten aan de poort terzijde te springen en terwijl de woudcommandant een moordend vuur opent op de soldaten, verdwijnt de grote wagen met een roekeloze vaart uit het gezicht...







De twee mannen rijden regelrecht naar het huisje van de oude vrouw en in een oogwenk stellen zij de daar aanwezige personen op de hoogte van de toestand...

Allen, de dwerg, de drie schoonmakers, de oude vrouw en de achtergebleven Atlantissoldaten springen nu in de auto, welke zich opnieuw in beweging zet... Snelheid is een eerste vereiste; zij moeten trachten de stad uit te zijn, voor dat de wacht aan de stadspoorten gewaarschuwd is... Met een waanzinnige snelheid stormt de wagen op de westelijke poort toe...

Het nieuws schijnt al bekend te zijn, want reeds is men bezig de poort te sluiten... Een aantal luipaardmannen gaat midden op de weg staan en beduidt de bestuurder te stoppen; maar deze geeft gas en terwijl op het laatste nippertje de mannen uit elkaar stuiven, giert de wagen door de halfgesloten poort de vrijheid tegemoet.

Inmiddels is in de stad reeds bekend gemaakt, dat de Noorman — de enige hoop van de ongelukkige Atlantisbewoners — door de Egyptenaar gevangen genomen is en ter dood zal gebracht worden; en bedrukt verzamelen zich de mensen om de plakbiljetten...

Hun laatste redding schijnt in rook vervlogen...







Somber zit Eric in zijn cel te wachten op de dag, dat men hem ter dood zal brengen... Als eensklaps de stalen deuren van zijn cel open zwaaien en de indrukwekkende figuur van de luipaardgeneraal naar binnen komt.

— Ik kom in vriendschap, zegt de man en steekt zijn dikke rode hand uit...

Eric legt zijn handen op de rug en wacht koel en uit de hoogte af.

— Gij hebt mijn woord als edelman, dat ik U de vrijheid zal geven, als ik in ruil voor u, de hogepriesteres van Atlantis kan bezitten, fluistert de man.

— En gij, als edelman, zult begrijpen ,dat ik als edelman, op zo'n onedel aanbod niet wens in te gaan, geeft Eric ten antwoord.

Met een nijdige vloek verwijdert de luipaardgeneraal zich weer...

Inmiddels is de woudvesting in grote opschudding. Zo juist is de atoomwagen met de vluchtelingen aangekomen, die in geuren en kleuren het hele verhaal vertellen.

Dus haar blonde held is de gevangene van de Egyptenaar en zal ter dood gebracht worden... Dan is het lot van haar geliefde Atlantis bezegeld... Peinzend staart zij enkele ogenblikken voor zich uit en dan wenkt zij een der mannen. In haar blokhut schrijft zij op een vel agavepapier een boodschap.

— Neem dit, en vraag toegang tot de Egyptenaar, gebied zij de man als zij het vel papier dichtgeplakt heeft...

Zij weet, dat een verschrikkelijk lot haar wacht, zo Kirasso op haar aanbod in mocht gaan en met bonzend hart ziet zij de boodschapper vertrekken...







Beschermend door de witte vlag gelukt het de boodschapper van Winonah tot de Egyptenaar door te dringen. Zonder een woord te spreken overhandigt de man Kirasso het rolletje agave-papier. Langzaam leest de Egyptenaar de smeekbede en een donker-rode blos komt op zijn mager gezicht, als hij de man de brief terug-geeft.

— Zeg haar, zeg de priesteres van Atlantis, dat ik hogepriester ben van het machtige Egypte, heerser over het rijk van Atlantis, maar geen handelaar in slavinnen, buldert zijn stem en met een driftig gebaar gebiedt hij de boodschapper te verdwijnen.

Opmerkzaam heeft de luipaardgeneraal toegeluisterd en onge-merkt volgt hij de boodschapper in de gang.

— Goede vriend, toon mij de boodschap van uw priesteres, zegt hij met een zalvende stem.

Gehoorzaam overhandigt de man het briefje.

— Wacht ik zal u een antwoord meegeven, vervolgt de generaal, met moeite zijn opwinding verbergend, als hij het briefje gelezen heeft.

Weer terug in de woudvesting overhandigt de man het antwoord aan de priesteres en als zij dit gelezen heeft en de boodschapper weg is, begint zij zich langzaam in een verleidelijk gewaad te steken...







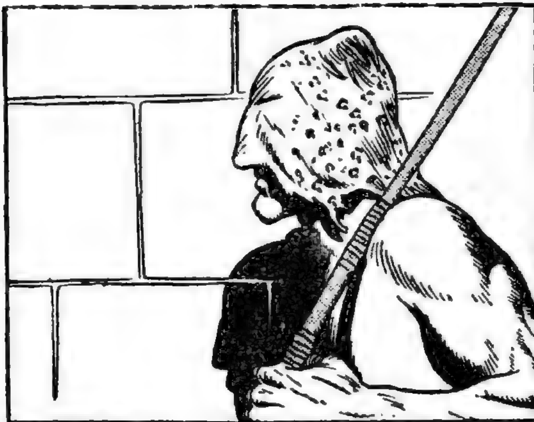
Winonah heeft besloten zich op te offeren voor het welzijn van Atlantis... Zij heeft zich aangeboden in ruil voor de blonde Noorman. Maar niet de Egyptenaar, doch de luipaardgeneraal is op haar aanbod ingegaan. Volgens de in de brief vermelde aanwijziging moet zij zorgen, bij het krieken van de morgen aan de westelijke poort te zijn, waar enkele getrouwen van de luipaardgeneraal haar verder zullen geleiden.

Aldus heeft zij gedaan en nu staat zij voor de generaal, die zich in zijn beste kleding heeft gestoken. Met welgevallen beschouwt de man het ranke figuurtje van de priesteres en dan zegt hij :

— Mijn belofte heb ik gehouden. En fluisterend, zodat de wacht hem niet horen kan, vervolgt hij : De deur van de kerker staat open.

Gezeten in zijn cel meent Eric een zachte klik te horen, en nieuwsgierig begeeft hij zich naar de stalen deur, om te bemerken dat deze op een kier staat... Wantrouwend steekt onze held zijn hoofd buiten de deur en het is alsof hij snelle voetstappen hoort wegvluchten in de donkere gang... Hij tracht niet, dit raadsel te ontwarren. De hoofdzaak is, dat de vrijheid nabij is en vlug de sleutel uit het slot nemend rent hij geluidloos door de gang... Eensklaps glipt hij verschrikt achter een muur. De wacht, die ieder half uur zijn cel komt controleren, is in aantocht...







Alle spieren gespannen wacht Eric op de komst van de wacht... Hij hoort de man, een liedje fluitend, naderbij komen en dan zet hij zich in houding... Op het ogenblik, dat de man, van het dreigende gevaar niet bewust, de hoek om komt, treft hem een hevige slag op het achterhoofd en kreunend zinkt hij op de grond. Haastig trekt Eric 's mans kleren aan en voorziet zich van wapens. Hij sleept de bewusteloze man naar de dodencel en werpt hem daar op de koude grond, waarna hij de deur sluit en de sleutel in het slot afbreekt...

Hij heeft nu een half uur tijd... Voorzichtig sluipt hij door de de vochtige gang en nu begint Eric te begrijpen, wat achter de geheimzinnige, open celdeur steekt... Hij herinnert zich het aanbod van de luipaardgeneraal en een wilde angst grijpt hem aan. Winonah... zijn meisje, in handen van deze bruut...

Tegelijkertijd dringt het tot hem door, dat de generaal in zijn begeerte, om het meisje in handen te krijgen, zijn rang, ja zelfs zijn leven op het spel zet... Eric gaat op zoek naar Winonah door de lange gangen van de citadel en opeens, als hij een hoek om wil slaan, stuit hij op een schildwacht, die voor een grote deur op wacht staat.







Onze Noorman overweegt wat hem te doen staat. Hij kan trachten de man onschadelijk te maken, maar dat is gewaagd, want als de een of ander het lichaam mocht vinden in de gang, is alles verraden. Dus besluit onze held tot een list...

Het is gevaarlijk, maar als het nodig mocht zijn kan hij altijd nog van geweld gebruik maken.

Stoutmoedig treedt hij tot voor de schildwacht en zegt :

— Is de generaal niet binnen?

— Ja, bromt de ander.

— Dringende boodschap van de Egyptenaar, vervolgt de prins.

— Ga uw gang, makker, grinnikt de schildwacht. Hij is binnen met een meisje, dus hebt ge kans, dat ge er uitgegooid wordt.

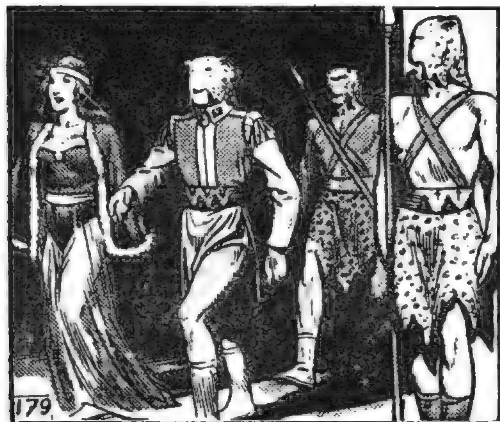
Zonder verdere uitleg treedt Eric de zaal binnen en zegt duidelijk hoorbaar voor de schildwacht in de gang :

— Boodschap van de allerhoogste! waarna hij onverstoorbaar op de generaal toeloopt.

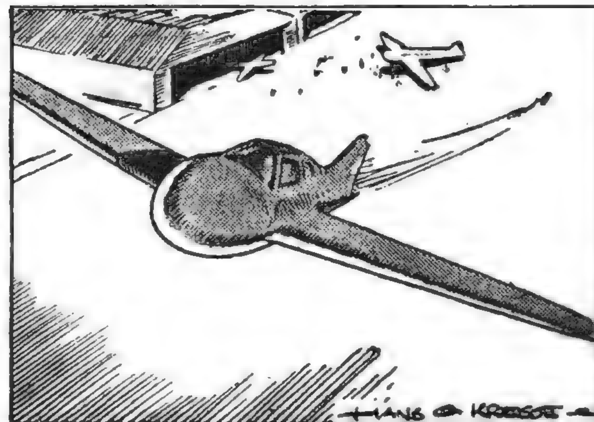
Deze mompelt een vloek en beduidt Winonah achteruit te gaan.

Als Eric tot vlak bij de generaal genaderd is trekt hij met een bliksemsnelle beweging zijn pistool en voor dat de generaal tegenmaatregelen kan nemen, fluistert onze held :

— Handen op en tegen de muur, één beweging en het is met u gedaan!







Woedend doch machteloos voldoet de generaal aan het bevel en dan zegt Eric :

— Weet goed, dat uw eigen houding in deze zaak voldoende is, om u aan de hoogste boom van Atlantis te laten bengelen. Als de Egyptenaar dit wist, zou hij korte metten met u maken.

De generaal schijnt dit ook in te zien, want hij houdt zich stil en nu vervolgt de Noorman :

— Doe uw uniform aan en ga met ons naar het vliegtuig. Ik zal achter u lopen en als ik onraad ruik, schiet ik.

Vloekend volgt de ander de bevelen op. Winonah, die op het nippertje gered werd, valt in Eric's armen.

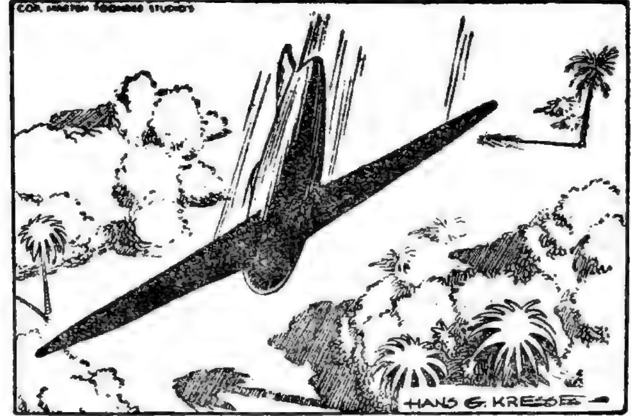
— Ik wist, dat gij me niet in de steek zoudt laten, fluistert zij.

De schildwachten aan de poorten van de citadel slaan aan, zoals het hoort als zij hun generaal in gezelschap van een jonge vrouw en een luipaardman naar buiten zien treden... Niemand bemerkt iets ongewoons aan het drietal... In deze volgorde wordt de weg naar het vliegveld afgelegd. Overal groeten de soldaten bij het zien van hun aanvoerder... Deze treedt nu op een klein vliegtuig toe... Het drietal stapt in. De motoren worden aangeslagen en even later verheft het toestel zich in de lucht...

Onder de neus van de vijand zijn Eric en Winonah ontsnapt...







Bestuurd door de zegevierende Eric vliegt het vliegtuig met grote snelheid in de richting van de veilige woudvesting. Hoewel onze held er niet in gelukt is met zijn stoutmoedige plannen en daden iets te bereiken, heeft hij in ieder geval Winonah en zichzelf uit de klauwen van Kirasso kunnen bevrijden en is hij er bovendien nog in geslaagd een belangrijke gevangene mede te nemen.

De generaal, ontwapend, zit stil en verbeten in een hoek en kijkt af en toe steelsgewijs naar Winonah, die een oogje in het zeil houdt. Snel ziet Eric het oerwoud onder zich wegglijden. Hij heeft zijn ganse aandacht bij de bediening van de instrumenten nodig.

Eensklaps wordt hij opgeschrikt door een waarschuwende, angstige kreet van Winonah en bijna tegelijkertijd voelt hij twee sterke handen, die zich als een schroef om zijn keel sluiten. Hij laat de stuurinrichting los en nu volgt een worsteling. Eric's ogen puilen uit hun kassen, zijn adem stokt... Dan begint het vliegtuig te slingeren... en met een plotselinge zwaai duikt het onbestuurde gevaarte naar beneden in een niet te remmen, dodelijke val.







Als de vechtenden zien in welk levensgevaar zij verkeren, staken zij de strijd en beiden zijn nu slechts bedacht op hun eigen lijfsbehoud...

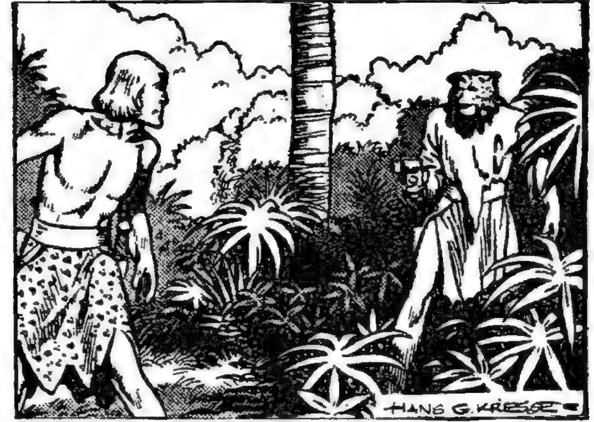
Eric neemt twee valschermen van een rek en na Winonah, die door de generaal bewusteloos geslagen was, één omgesnoerd te hebben, laat hij haar door het noodluik naar buiten zakken. Hierdoor ziet hij niet, dat de luipaardman zich van een atoompistool meester maakt... Nu springt ook de generaal naar buiten, kort daarop gevolgd door Eric... Het is op het kantje af, want de vliegmachine suist met een adembenemende snelheid haar vernietiging tegemoet...

Zwevend in de koorden van zijn valscherm ziet Eric op grote afstand van elkaar de generaal en Winonah tussen het gebladerte van het oerwoud verdwijnen en, even later, komt hijzelf met een ruk tot rust tussen de takken van een woudreus.

Op bijna hetzelfde ogenblik verscheurt een dreunende slag de stilte en daar waar het vliegtuig neergekomen is ziet Eric een geweldige rookzuil de lucht instijgen.







Met veel moeite weet Eric zich te bevrijden uit de banden van zijn valscherm en voorzichtig laat hij zich uit de boom zakken. Het is nodig Winonah te vinden voor dat de generaal dat gedaan heeft. Zo vlug mogelijk spoedt Eric zich in de richting waar hij haar valscherm zag neerdalen... Het duurt niet lang of hij ziet het witte gevaarte hangen in de top van een woudreus, zachtjes wiegend in de wind... Maar van het meisje geen spoor.

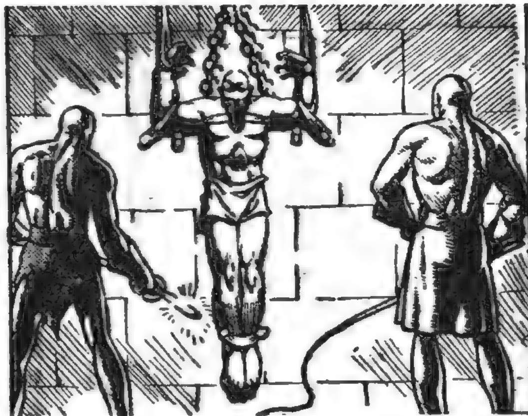
Nauwkeurig spoort onze Noorman naar aanwijzingen in het gras en eindelijk meent hij een zwak spoor gevonden te hebben... Het spoor leidt in de vlakte welke bezaaid is met kleine groepjes palmbomen en struikgewas. Bij tussenpozen roept Eric haar naam... Het geluid van zijn stem klinkt ijl door de vlakte maar slechts een enkele vogel geeft antwoord...

Een grote onrust grijpt hem aan... De generaal is hem voor geweest... Zijn meisje is in handen van de luipaardman... het kan niet anders....

Als hij zoekend langs een palmbosje loopt roept hij nog eenmaal haar naam... en eensklaps antwoordt een snijdende stem spottend :

— Zij is hier, maar als gij een onverwachte beweging maakt leeft ge niet lang meer!

Bliksemsnel draait hij zich om... Half verborgen achter de struiken staat de luipaardgeneraal en in zijn hand houdt hij een gevaarlijk uitziend pistool, welks loop recht op Eric's hart gericht is...


— Geef uw wapens over, maar voorzichtig ! gromt de man. Werp uw pistool naar mij toe, met de loop naar u gekeerd.

Hoewel hij inwendig kookt van woede, zit er voor Eric niets anders op dan te gehoorzamen en nijdig gooit hij zijn wapens vóór de voeten van de grinnikende luipaardman.

Nu treedt Winonah te voorschijn en gaat zwijgend naast haar held staan.

— De rollen zijn gekeerd, hé? gichelt de generaal. Loop netjes voor me uit, we gaan terug naar Atlantis.

Inmiddels is de citadel in grote beroering. Men heeft ontdekt, dat Eric ontsnapt is en de Egyptenaar is waanzinnig van woede... In de folterkamers worden de hogepriesters gepijnigd om hen te dwingen het geheim van de Steen prijs te geven. Anderen worden gedwongen te vertellen waar de woudvesting zich bevindt. En onder de vreselijke pijnen der marteling valt het moeilijk een geheim te bewaren... dat weet de schurkachtige Kirasso al te goed...

Voortgedreven door de luipaardgeneraal, zijn Winonah en Eric op weg naar de hoofdstad van Atlantis... hun toestand is verre van benijdenswaardig : de kans op ontsnappen is gering en in Atlantis wacht hun een zekere dood... en iedere stap brengt hen dichter bij de ondergang...





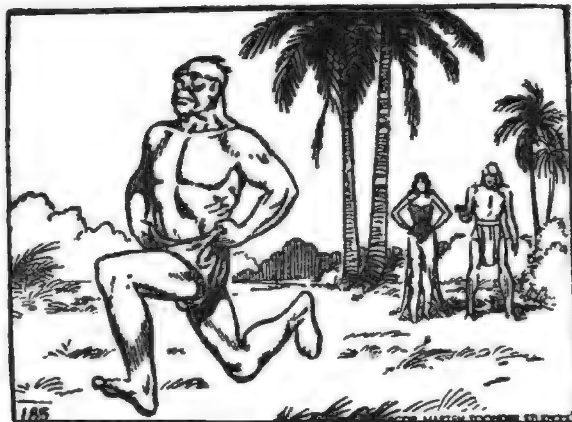

Reeds enkele dagen zijn de twee gevangenen van de luipaardman op weg naar citadel. De generaal verliest Eric en Winonah geen ogenblik uit het oog en zijn waakzaamheid is nog niet verslapt ondanks het feit, dat hij al die tijd niet heeft kunnen slapen.

Eric, hoewel eerst zeer teneergeslagen, herkrijgt zijn moed en optimisme weer, want hij beseft heel goed, dat eens toch het uithoudingsvermogen van hun bewaker uitgeput is... en daar begint het al aardig op te lijken.

Die avond wordt zoals gewoonlijk een klein vuurtje ontstoken en de generaal gaat met een onderdrukte zucht zitten. Gespannen houdt Eric de man in het oog, diens hoofd zakt langzaam voorover, maar als Eric als proef een zacht geluid maakt, schrikt hun bewaker op en omklemt nog steviger zijn pistool. Het is een gevecht tegen de slaap, die de man dreigt te overmannen en rustig wacht Eric af.

De uren verstrijken en de slaap overwint. Het pistool glijdt uit 's mans hand, zijn hoofd zakt op zij en Eric lacht geluidloos. Nog wacht hij even en dan sluipt hij onhoorbaar naderbij... Voorzichtig trekt hij het wapen naar zich toe en dan ontwaakt de generaal met een verschrikte kreet...

— Verroer geen vin, fluistert Eric met een dodelijke dreiging in zijn stem en langzaam met het pistool zijn tegenstander in bedwang houdend, kruipt hij achteruit.







Roerloos, als verstijfd kijkt de generaal in de loop van zijn eigen pistool.

— Daar blijft ge zitten tot de dag aanbreekt, beveelt Eric. En als ge een beweging maakt, staat ge nooit meer op!

Traag kruipen de uren om en als eindelijk de zon over de kim verschijnt beveelt onze held :

— Sta op en trek uw kleren uit.

Met tegenzin gehoorzaamt de slaperige generaal en dan zegt Eric:

— Ik tel langzaam tot honderd en als ge dan nog zit, schiet ik dit pistool leeg. Verdwijn!

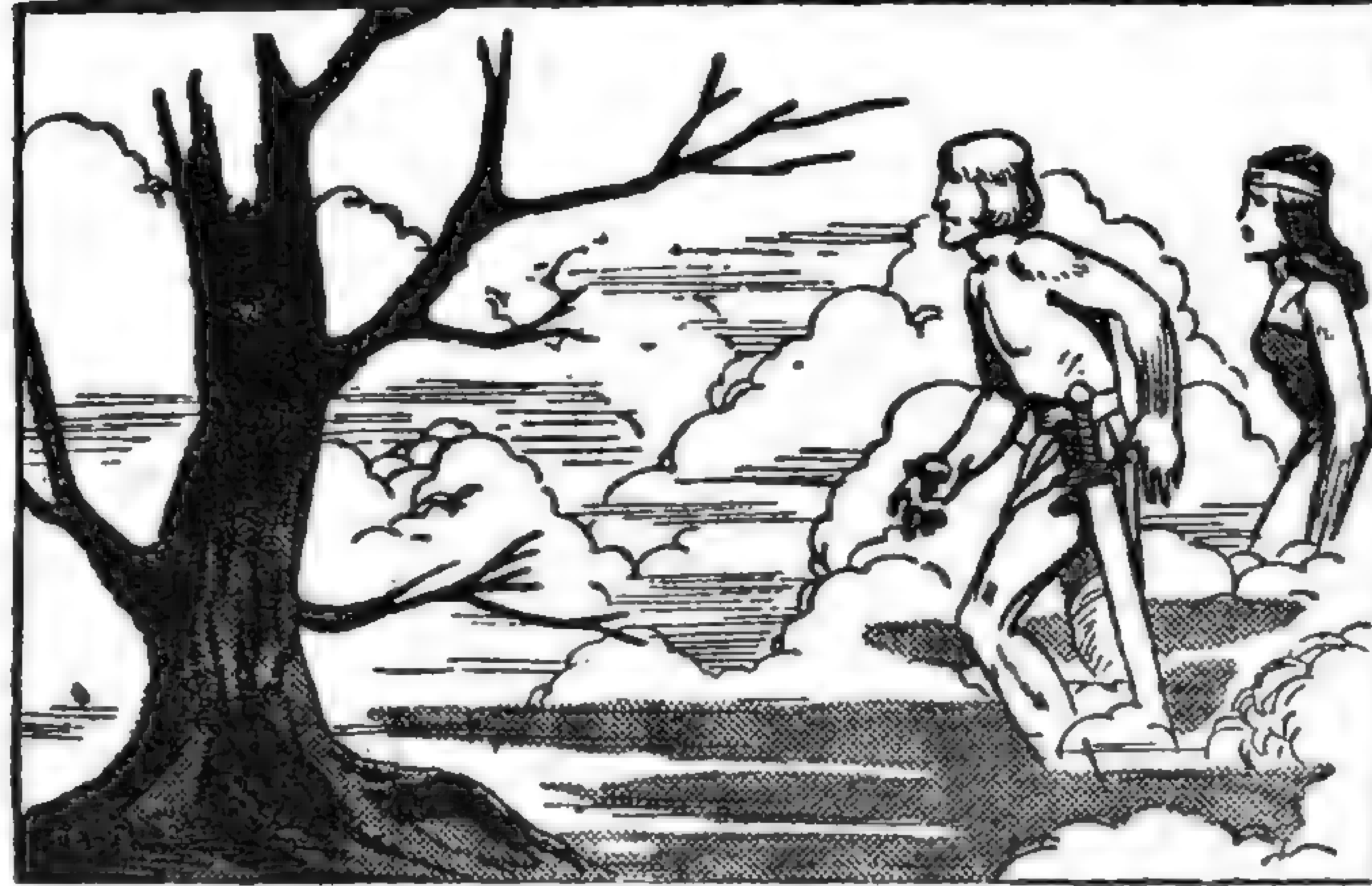
Ogenblikkelijk gehoorzaamt de generaal. Met beide handen zijn broekje ophoudend zet hij het op een lopen en als Eric en Winonah dit zien, schieten zij in een vrolijke lach.

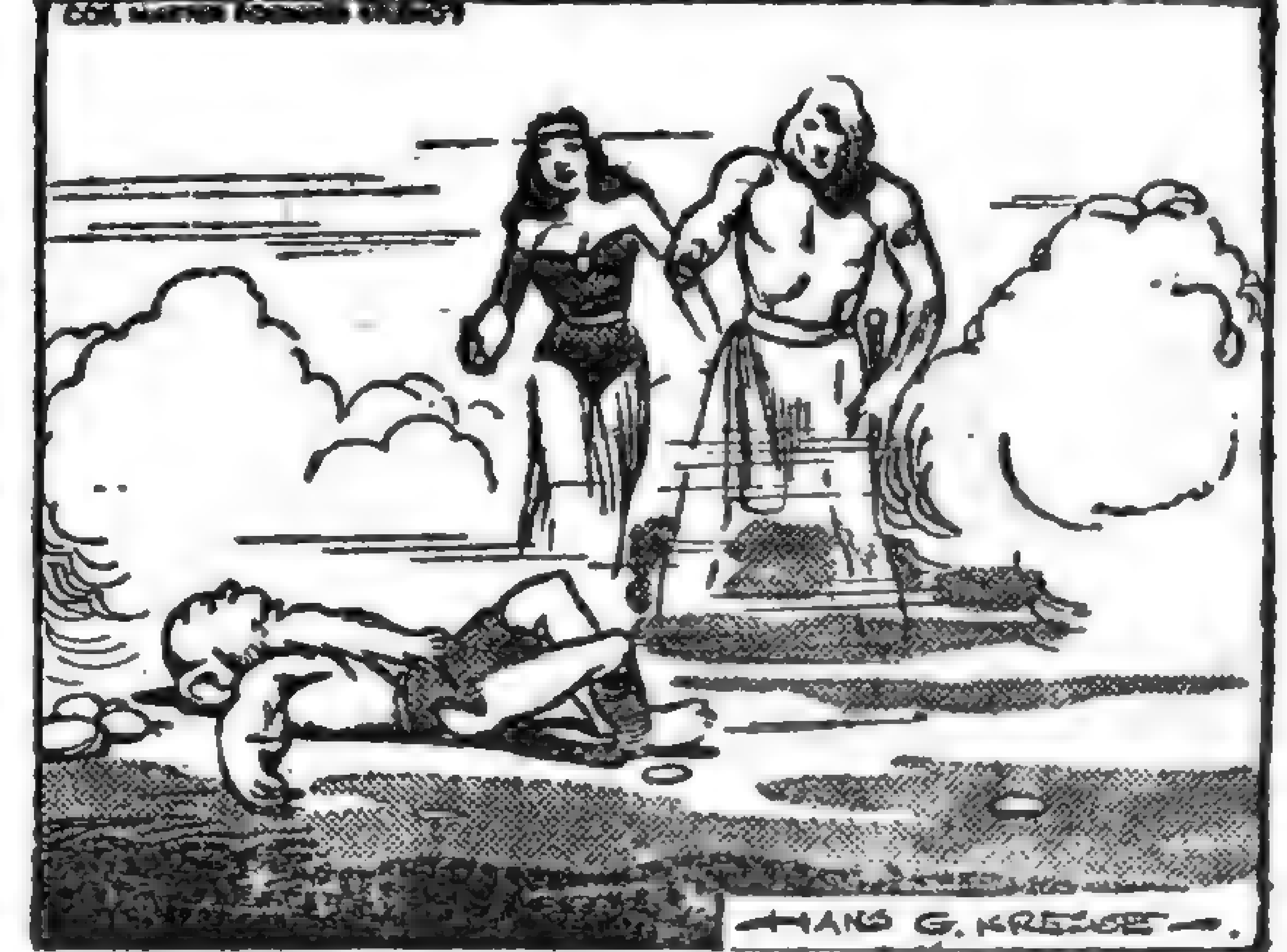
— De groeten aan de Egyptenaar! roept Eric hem nog na.

In minder dan geen tijd is de man verdwenen. Wat hij van de kleding van de generaal gebruiken kan, trekt hij zelf aan en dan richten zij hun schreden naar de woudvesting. Zij hebben echter nog geen mijl afgelegd of een verwijderd gedreun trekt hun aandacht en opkijkend zien zij een geweldige rookkolom opstijgen in de blauwe lucht, terwijl daarboven een groot aantal vliegtuigen kruist... Grote, felle steekvlammen schieten omhoog en dan roept Winonah :

— De Egyptenaar heeft het geheim van de Steen ontdekt! Hij vernietigt de woudvesting!





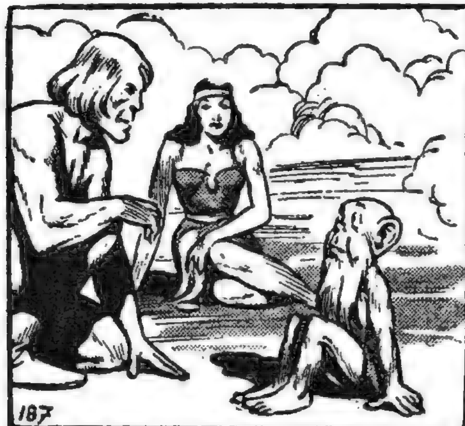


Versteend van afgrijzen aanschouwen Eric en Winonah het vreselijke gebeuren. De grond dreunt van de geweldige ontploffingen en steeds opnieuw zien zij grote kolommen vuur loodrecht hemelwaarts stijgen.

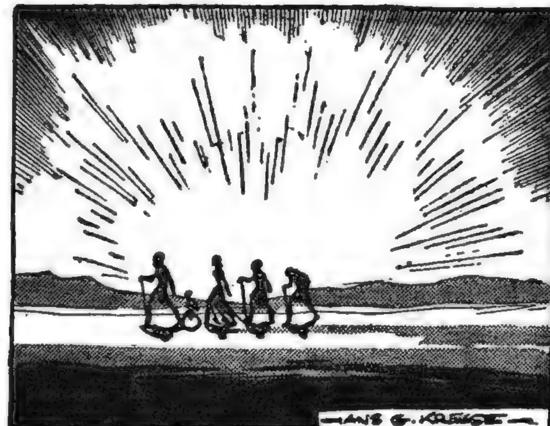
Boven deze hel vliegen de escaders van de Egyptische onderdrukker... Zo hoog stijgen de vlammen, dat meermalen één der vliegtuigen geraakt wordt door het vuur, waarna het dan, als een gewonde vogel, nederwarrelt in de vuurzee.

De beide toeschouwers zetten het op een lopen, zodra het laatste vliegtuig verdwenen is. Eric vreest het ergste, en zijn vrees wordt bewaarheid... Waar eens zijn woudvesting stond is nu nog slechts een barre woestenij. Het oerwoud is als door een onzichtbare hand weggevaagd; slechts hier en daar staat een zwartgeblakerde boom.

Zoekend dwalen zij door de langzaam optrekkende rook en damp, die alles met een geelachtig waas omhult. Dan, met een ruk, staat Eric stil en zijn hart bonst hem in de keel... Voor hem uit, ligt heel stil en levenloos, het lichaam van de kleine dwerg, zijn trouwe makker...







Met enkele sprongen is Eric, gevolgd door Winonah, bij de kleine, stilliggende figuur. Het bolle gezichtje is asgrauw en vertrokken :

— Dood! stamelt het meisje.

Maar Eric schudt het hoofd als hij de zwakke polsslag voelt. Geduldig wachten de twee tot het mannetje zijn ogen opent en dan hoort Eric het relaas van de aanslag op de woudvesting. Hij, Pum-Pum, was in het bos op grote afstand van de vesting, aan het vlinders jagen, toen er eensklaps veel lawaai was... Verschrikt was hij weggekropen in een vossenhol en dierf er niet eerder uit te komen, dan tot het gedreun verstomd was... Toen was hij op zoek gegaan naar de woudvesting, maar op de plek waar deze zich bevonden had, was niets dan een grote woestijn. Daarna wist hij niets meer... Diep onder de indruk hebben Eric en Winonah toegeluisterd.

Inmiddels is de damp opgetrokken en eerst nu kunnen zij zien, hoe vreselijk de uitwerking geweest is van de Steen van Atlantis. Aan alle kanten zijn zij omgeven door een kale, onmeetbare woestijn, welke zich tot aan de kim uitstrekt.

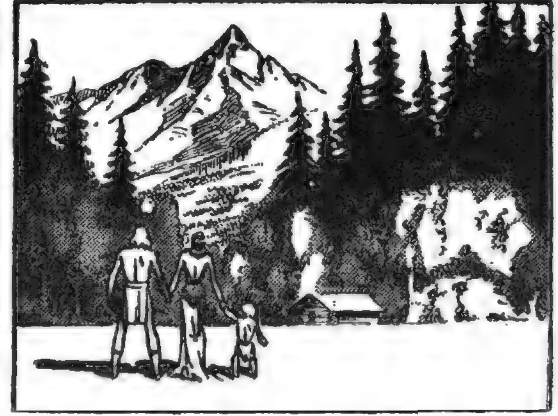
— Kom, zegt Winonah. De Egyptenaar heeft de strijd gewonnen. Wij kunnen niets meer doen. Voordat wij van honger en dorst omkomen op deze vreselijke plaats zullen wij trachten het rijk van Hualpa te bereiken, waar mijn zuster keizerin is.

Onder het spreken zijn uit een paar gaten in de grond een aantal mannen te voorschijn gekomen, die er slecht aan toe schijnen te zijn. Hun lichamen zijn overdekt met wonden en hun huid heeft een onnatuurlijke, gele kleur.

— Wij zijn de overlevenden van de ramp, stamelt een van hen. Neem ons mee naar Hualpa...

Winonah stemt toe en de lange, zware tocht naar het rijk van Hualpa begint...



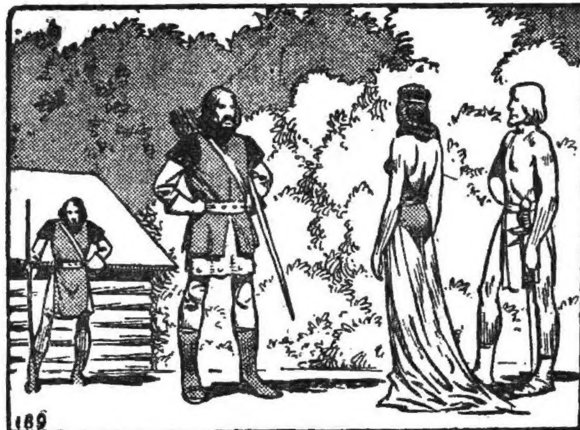


Dag na dag trekt het kleine gezelschap uitgestotenen door de hete onbarmhartige woestijn. De overlevenden van de woudvesting schijnen bezeten van een kwade, onbekende ziekte. Zij worden steeds witter van huidskleur en hun wonden breiden zich meer en meer uit. Reeds is een van hen aan onbekende oorzaak gestorven en nu tuimelt de tweede met een zucht ter aarde... Eric en Winonah bemerken niets hiervan. Zij hebben moeite zichzelf staande te houden, maar de dwerg stoot een waarschuwende kreet uit.

Onmiddellijk snellen de beide anderen de zieke te hulp. Zijn makker staat op zijn benen te zwaaien en, als zij vlak bij zijn, valt ook hij ten gronde. Als Eric neerknielt kan hij slechts bij beiden de dood vaststellen.

Diep onder de indruk vervolgen Eric, Winonah en de dwerg nu alleen de tocht, de drie enigen die ontsnapt zijn aan de wraak van de Egyptenaar.

Eric heeft Winonah reeds over zijn plannen gesproken. In Hualpa zullen zij trouwen en dan wil onze held zijn vrouw en de dwerg meenemen naar zijn geboorteland, want zijn vader wordt oud en heeft een opvolger voor de troon nodig. Dit vooruitzicht houdt hem op de been. Hoewel gekweld door honger en dorst, worstelen zij verbeten voort en na wat hen een eeuw toeschijnt, zien zij aan de horizon een woud opdoemen. En even later ziet Winonah aan de rand van het woud een kleine blokhut, waaruit nu enkele mannen te voorschijn treden.







— Wie zijt gij, vreemden ? zegt een der mannen in het Atlantis-dialect. Hier bevindt gij u op de grens van Hualpa... grenspost 12.

Winonah treedt naar voren en deelt de grenswachter in korte trekken hun avonturen mede en dan zegt zij :

— Ik ben de hogepriesteres van Atlantis, verstoten uit mijn rijk. Prinses Winonah is mijn naam. Geleid mij tot Keizerin Isnanta van Hualpa, die mijn zuster is.

Deze woorden missen hun uitwerking niet. De bevelhebber van de grenspost maakt een diepe buiging en onder begeleiding van enkele grenswachters wordt de tocht naar de hoofdstad van Hualpa voortgezet, waar zij tegen de avond aankomen.

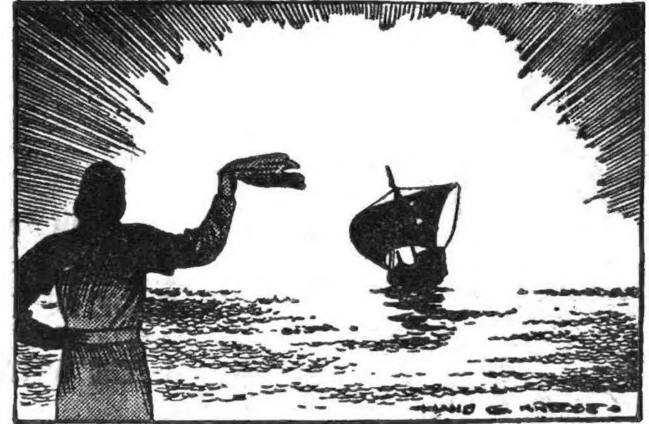
Onmiddellijk worden Eric, Winonah en de dwerg vóór de keizer Hualpin en zijn gemalin geleid. De begroeting tussen de beide zusters is hartelijk. Nadat de moede reizigers wat uitgerust, verfrist en ruim van kleding voorzien zijn, doet Eric zo uitvoerig mogelijk verslag van hun belevenissen. Keizer Hualpin luistert aandachtig.

— De Egyptenaar, besluit Eric zijn relaas, heeft nu alle macht, want hij kent het geheim van de Steen. Wij kunnen niets meer doen. Daarom hebben wij besloten in het huwelijk te treden en, zo gij ons een schip kunt geven, naar het land van mijn vader te reizen om daar de troon te bestijgen.

De keizer glimlacht vriendelijk en antwoordt :

— Een schip zult ge hebben en alles wat gij nodig hebt staat te uwer beschikking.





De keizer van Hualpa en zijn gemalin, Winonah's zuster, geven Eric en zijn toekomstige bruid alle hulp, die zij nodig hebben. Een schip wordt uitgerust, van een bemanning voorzien en dan brengt men alles in gereedheid voor huwelijk tussen onze held en de hoge-priesteres van Atlantis.

— Mijn vader zal verrast zijn, als hij ziet, welk een lieftallige dochter ik voor hem meebreng, zegt Eric lachend.

De voltrekking van het huwelijk heeft met veel pracht en praal plaats in het keizerlijk paleis...

Enkele dagen blijven Eric en zijn jonge vrouw, nog steeds vergezeld door de trouwe dwerg, de gast van de heerser van Hualpa en dan is de dag van vertrek daar.

Uitgeleide gedaan door de gehele hofhouding, begeven zij zich aan boord van het scheepje. Dan worden de zeilen gehesen en nagewuifd door de menigte, aanvaarden Eric en zijn jonge vrouw de lange reis naar huis en naar een onbekende toekomst...

EINDE VAN HET VIERDE VERHAAL

In deze reeks zijn verschenen :

1. DE REIS NAAR ATLANTIS
2. DE ONTVOERING VAN WINONAH
3. DE STRIJD TEGEN KIRASSO
4. DE WRAAK VAN DE EGYPTENAAR

Zullen weldra verschijnen :

5. DE SULTAN VAN AKAIIM
6. HET WATER DES LEVENS
7. HET STENEN AFGODSBEELD
8. DE ONDERGANG VAN ATLANTIS



Uitgeverij : HET LAATSTE NIEUWS, Em. Jacqmainlaan, 105-107 - BRUSSEL